

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Output dari proses belajar mengajar ialah bertujuan untuk mendapatkan keberhasilan pendidikan para peserta didik. Proses belajar mengajar tidak lepas dari beberapa komponen yang saling berkaitan, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Siswa akan mendapatkan sejumlah pengetahuan dari proses belajar yang dilakukannya di sekolah, salah satunya adalah nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Djamarah (2002) menyatakan bahwa proses belajar mengajar di sekolah didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik dalam proses belajar. Oleh sebab itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila siswa siap dengan segala kemampuan yang dimiliki baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu membuat suasana belajar yang mendukung munculnya seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi siswa perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku sekolah dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan

dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya. Penyelenggaraan pendidikan sekolah menengah hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran PKn di sekolah dasar. Melalui mata pelajaran PKn, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang memiliki solidaritas dan bertanggung jawab, serta warga negara yang cinta damai. Pembelajaran Pkn di SD merupakan salah satu program yang dikembangkan secara kurikuler di sekolah, agar menjadi salah satu alat fungsional guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran untuk mendalami pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya dalam menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006). Pendidikan Kewarganegaraan menurut Zamroni dalam Taniredja (2013) merupakan pendidikan demokrasi yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan masyarakat yang berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas sosial guna menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi ialah bentuk kehidupan bermasyarakat yang menjamin hak-hak setiap warga masyarakat. Sunarso, dkk (2008) menyatakan bahwa pendidikan

kewarganegaraan adalah salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan bangsa Indonesia melalui pendidikan berbasis moral.

Dalam rangka mempersiapkan lulusan pendidikan memasuki era globalisasi yang penuh tantangan dan ketidakpastian, diperlukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan yang nyata di lapangan. Untuk kepentingan tersebut pemerintah melakukan penataan kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada tahun 2004 (Mulyasa, 2014). Kurikulum 2013 dilaksanakan secara terbatas dan bertahap, mulai tahun ajaran 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu pendekatan ilmiah.

Mata pelajaran PKn diajarkan di semua jenjang pendidikan formal. Adapun tujuan mata pelajaran PKn yang termuat dalam standar isi (BSNP, 2006) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada kenyataannya tujuan mata pelajaran PKn tersebut belum tercapai oleh guru di sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan temuan Depdiknas (2007) dalam naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran PKn yang menunjukkan bahwa kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn lebih pada kurangnya kreativitas dan inovasi dalam

pembelajaran. Khususnya dalam mencari sumber, memilih dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan Kompetensi Dasar. Lemahnya kualitas pembelajaran diakibatkan karena 4 kurangnya sarana penunjang, seperti buku-buku, media, dan sarana penunjang lainnya.

Proses pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pendamping dimana salah satunya ialah metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar (2009) bahwa dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Selain itu, Hamzah (2008) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati, 2009). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk mampu menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan

bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran PKn tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya *Sekolah*

Para Juara juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. *Kedua*, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. *Ketiga*, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif (Hermansyah, 2003). Menurut hasil survey ditemukan data bahwa sebagian besar guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara monoton dan menjenuhkan, hanya sekitar 32% guru yang sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan model yang beragam dan bersifat kooperatif.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti ingin menerapkan sebuah model pembelajaran *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar. Uno (2009) menyatakan model ini: pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan kepada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Huda (2013) berpendapat bahwa *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model

ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Esensi model ini adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini.

Pada pembelajaran konvensional, pembelajaran dimulai dari penyampaian materi atau konsep oleh guru, pemberian pertanyaan, dan diakhiri latihan soal. Efek dari metode pembelajaran ini adalah peserta didik kurang membangun konsep-konsep PKn, sehingga daya nalar peserta didik tergolong rendah, peserta didik salah dalam pemecahan masalah, peserta didik kurang stimulus mengukur kemampuannya untuk memproses, dan peserta didik kurang inisiatif untuk memahami konsep-konsep dan materi yang berdampak pada hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan dari observasi awal dan wawancara dengan guru bidang studi Pembelajaran PKn kelas IV di SD 02 Dongos, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran yang menyangkut aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut. (1) Dari 22 siswa saat mengikuti ujian mid semester terdapat 10 siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 dan 12 siswa yang mencapai nilai KKM. (2) Model pembelajaran yang bersifat sentralistik yang masih banyak menitikberatkan pada metode ceramah, (3) Siswa

masih sering bermain sendiri didalam kelas, kurang memperhatikan guru, keluar kelas tanpa ijin, dan kurang memiliki keberanian untuk bertanya jika mereka tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Melihat kenyataan-kenyataan yang peneliti temui dilapangan tentang sikap siswa saat menerima materi pelajaran Pkn maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri 02 Dongos”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn materi Sistem Pemerintahan Desa dan Pemerintah Kecamatan melalui model *role playing* di SD N 2 Dongos?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar PKn materi Sistem Pemerintahan Desa dan Pemerintah Kecamatan siswa kelas IV SD 2 Dongos melalui model pembelajaran *Role Playing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV melalui model pembelajaran *Role Playing*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran PKn, sehingga siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn.
- 2) Melatih konsentrasi, ketrampilan dan pemahaman tentang kegiatan perekonomian Indonesia pada diri siswa dalam pembelajaran PKn.
- 3) Siswa mampu memahami perilaku dalam bermasyarakat atau meningkatkan kemampuan belajar PKn yang lebih baik melalui penerapan model *role playing* dalam pembelajaran PKn.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang model pembelajaran, sehingga dapat memilih model yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi sekolah serta wawasan bagi sekolah terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan hasil belajar PKn siswa.
2. Penelitian tindakan kelas ini ditujukan pada siswa kelas IV.
3. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
4. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 02 Dongos kabupaten Jepara.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada :

1. Standar Kompetensi : Menghargai keputusan bersama.
2. Kompetensi Dasar : Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.
3. Materi yang dikaji dalam penelitian adalah bentuk-bentuk keputusan bersama.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Role Playing*.

2. Model *Role Playing*

Role Playing atau model bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PKn yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.